

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat. Tuntutan dunia yang semakin kompleks mengharuskan siswa harus memiliki kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, kreatif, bernalar dan kemampuan bekerjasama yang efektif. Kemampuan-kemampuan tersebut dapat dikembangkan dalam pembelajaran matematika karena matematika memiliki struktur dan keterkaitan yang kuat dan jelas antar konsepnya sehingga memungkinkan siswa terampil berpikir rasional. Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa agar memiliki kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Berhitung merupakan salah satu unit yang sangat penting sebagai dasar dalam mempelajari matematika. Menurut Rahayu (2010: 1) menyatakan bahwa menghitung adalah keterampilan dasar yang berhubungan dengan angka-angka untuk mencapai nilai mutlak kebenaran. Menghitung disini dapat berupa penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Hasil perhitungan dapat berupa tabel, grafik maupun histogram. Tingkat kesulitan

menghitung juga harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kemampuan siswa.

Berhitung dalam matematika terdapat di hampir sebagian besar cabang matematika seperti aljabar, geometri, dan statistika. Oleh sebab itu dengan belajar berhitung akan membantu kita dalam memecahkan persoalan-persoalan yang timbul dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian maka tidak bisa dipungkiri lagi bahwa matematika sangat diperlukan bagi setiap orang untuk membantu menyelesaikan masalahnya.

Keterampilan dalam menghitung mutlak diperlukan para siswa, karena keterampilan menghitung akan banyak digunakan dalam menyelesaikan soal matematika yang lebih kompleks. Materi luas persegi dan persegi panjang sudah dipelajari oleh siswa SD sejak kelas 3. Materi tersebut memerlukan keterampilan menghitung agar siswa dapat memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

SD Negeri 2 Mojoagung yang berlokasi di kecamatan Karangrayung merupakan salah satu SD yang guru-gurunya mengalami permasalahan dalam hal upaya peningkatan keterampilan menghitung khususnya pembelajaran matematika mengenai luas persegi dan persegi panjang pada siswa kelas 3, guru terkesan kurang atau tidak menggunakan benda-benda konkrit, kurang memperhatikan tahap-tahap penyajian suatu konsep matematika di SD, serta kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran menghitung Luas Persegi dan Persegi Panjang tetapi hanya dengan menggunakan metode konvensional

karena dimulai dengan dari pemberian informasi/ konsep oleh guru, kemudian guru mendemonstrasikan keterampilan dalam menerapkan suatu rumus, hingga memberikan contoh-contoh soal tentang suatu konsep. Di samping itu guru SD kurang mampu memaksimalkan pemakaian media sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga siswa hanya mampu menangkap materi yang diberikan guru melalui metode pembelajaran konvensional.

Oleh karena itu, perlu pertimbangan untuk menggunakan metode yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, mampu menemukan konsep menghitung Luas Persegi dan Persegi Panjang serta dapat bekerja sama dalam kelompoknya. Mengarah pada alternatif pemecahan masalah yang ada pada siswa kelas 3 SD Negeri 2 Mojoagung yaitu meningkatkan keterampilan menghitung, menuntut guru untuk mampu mengelola proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran permainan. Pada hakekatnya melalui permainan dalam mempelajari sesuatu, siswa tidak akan merasa sedang belajar. Sehingga siswa akan lebih merasa nyaman dalam mengikuti aktivitas yang ada. Media pembelajaran yang menggunakan teknik permainan akan membantu memudahkan mereka untuk mempelajari sesuatu tanpa merasa sedang belajar. Dengan demikian, teknik permainan dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan siswa terhadap aspek-aspek khusus, termasuk dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada siswa.

Salah satu alternatif media pembelajaran permainan yang dapat meningkatkan keterampilan siswa menghitung Luas Persegi dan Persegi

Panjang adalah dengan menggunakan media Dakon. Dakon adalah salah satu permainan tradisional yang masih sering dijumpai pada saat ini terutama di daerah pedesaan.

Dakon merupakan media yang terdiri dari kurva berjajar (sawah) dengan jumlah tertentu dan di masing-masing ujungnya terdapat lubang besar (lambung). Untuk memainkan diperlukan biji asam (klungsu), biji sawo (kecik) atau kerikil/ batu kecil. Menurut Sartono (dalam Hidayat, 2009: 1) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Dakon sesungguhnya merupakan serpihan kecil dari unsur pembentuk budaya dan karakter bangsa. Dari permainan ini kita dapat memetik banyak manfaat yang kadang kita tidak menyadarinya. Dengan permainan itu kita telah dilatih untuk terampil, cermat, sportif, jujur, adil, *tepa selira*, dan akrab dengan orang lain (teman).

Penggunaan media Dakon dalam pembelajaran matematika ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Wijaya (2009: 7) bahwa dalam permainan dakon atau congklak, prinsip “membagi biji secara adil untuk setiap lubang kecil” dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran konsep pembagian, yaitu dengan sedikit mengubah peraturan tentang banyaknya biji yang dipakai. Konsep berhitung dan penjumlahan juga termuat dalam permainan dakon, yaitu ketika menentukan pemenang permainan. Dengan menggunakan media Dakon ini, siswa bisa mendapatkan hiburan dalam pembelajaran sekaligus dapat meningkatkan keterampilan terutama keterampilan menghitung.

Berpijak dari uraian tersebut, maka dalam penelitian ini penulis mengajukan judul “Peningkatan Keterampilan Menghitung Luas Persegi dan Persegi Panjang Melalui Media Dakon Pada Siswa Kelas 3 Semester II Tahun Pelajaran 2012/ 2013 Di SD Negeri 2 Mojoagung Kecamatan Karangrayung”.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penelitian tentang menghitung luas persegi dan persegi panjang dan penerapan media Dakon pada siswa kelas 3 semester II SD Negeri 3 Mojoagung Kecamatan Karangrayung tahun pelajaran 2012/2013. Berdasarkan latar belakang permasalahan sebagaimana tersebut di depan, maka rumusan permasalahan yang diajukan dalam peneliti ini adalah sebagai berikut: “Apakah penerapan media Dakon dapat meningkatkan keterampilan menghitung luas persegi dan persegi panjang pada siswa kelas 3 semester II SD Negeri 2 Mojoagung Kecamatan Karangrayung, Tahun pelajaran 2012/2013?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Khusus

“Untuk meningkatkan keterampilan menghitung luas persegi dan persegi panjang dalam penerapan media Dakon pada siswa kelas 3 SD Negeri 2 Mojoagung Kecamatan Karangrayung tahun 2012/2013,.”

2. Tujuan Umum

- a. Masukan bagi guru dan siswa untuk meningkatkan belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran.

- b. Untuk meningkatkan pemahaman materi yang diajarkan
- c. Untuk meningkatkan semangat belajar siswa

D. Manfaat Penelitian

1. Guru

- a. Sebagai bahan masukan guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di kelasnya.
- b. Ditemukan strategi yang tepat dalam menyelesaikan masalah pembelajaran.
- c. Mendapatkan pengetahuan tentang model penyelesaian pekerjaan dalam pembelajaran.

2. Siswa

- a. Sebagai bahan masukan bagi siswa untuk memanfaatkan media Dakon dalam rangka meningkatkan prestasi belajarnya.
- b. Melalui pembelajaran dengan media Dakon dapat meningkatkan kegiatan belajar menjadi lebih menarik minat siswa.
- c. Menambah wacana tentang cara belajar yang menyenangkan

3. Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- b. Pemilihan media Dakon dapat meningkatkan pemberdayaan penyelesaian tugas sekolah agar prestasi belajar siswa lebih baik dan perlu dicoba untuk diterapkan pada pelajaran lain.
- c. Menumbuhkan rasa senang terhadap mata pelajaran matematika.